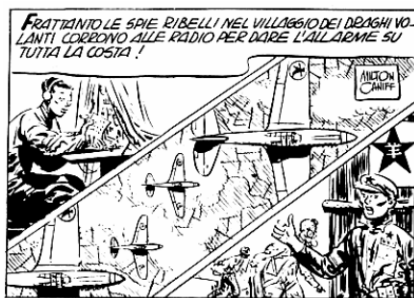


**Cómic** es la voz inglesa que se ha impuesto para designar el género de dibujos en el que se desarrolla una narración mediante una serie de viñetas sucesivas. Tradicionalmente, en castellano, se denomina **historieta**.

## 1. LA VIÑETA.

La viñeta es un espacio dibujado donde se sitúa la acción narrada en un tiempo determinado. Es la unidad narrativa básica del cómic, ya que unida a otras viñetas forma el eje de la narración.

Ejemplos de montaje de viñetas:



La lectura de los cómics se realiza de izquierda a derecha y de arriba a abajo. En Japón, sin embargo, la lectura se realiza exactamente a la inversa (de derecha a izquierda y de abajo a arriba). A fin de poder leer los **manga** (cómic japonés) como estamos acostumbrados se suelen publicar con las páginas espejadas, pero muchos autores de manga no están de acuerdo con esto ya que opinan que les distorsiona los dibujos. Por eso exigen, como condición para vender los derechos de una serie, que el editor extranjero se comprometa a respetar el sentido de lectura original japonés. Si bien en un principio puede resultar chocante o complicado leer a revés, es sólo cuestión de práctica y, una vez que nuestra mente se acostumbra, resulta tan natural como leer en el sentido de lectura occidental.

## 2. EL ENCUADRE.

El encuadre es el espacio que aparece en una secuencia y que representa la acción en un lugar y tiempo concretos. Cada encuadre transmite un valor expresivo diferente:

### Gran plano general (G.P.G.).

Describe el ambiente y el lugar donde se desarrolla la acción. Los personajes aparecen como pequeñas manchas que apenas se distinguen.



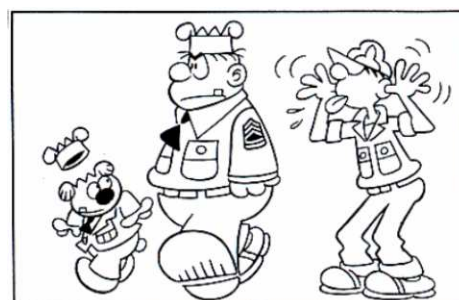
### Plano general. (P.G.).

La figura del personaje aparece completa y se describe, sin profundizar, el lugar donde se desarrolla la acción. Es importante identificar los elementos de localización.



### Plano entero. (P.E.).

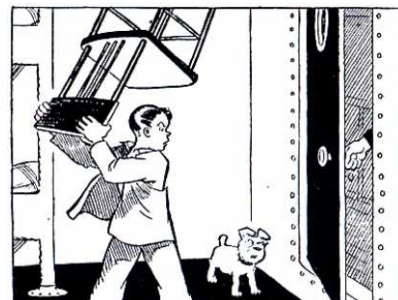
Los pies y la cabeza de la figura tocan los límites superior e inferior de la viñeta.





**Plano americano. (P.A.).**

El personaje aparece cortado por encima de las rodillas. Este plano permite reflejar el movimiento del personaje y, en menor medida, la expresión de su cara.



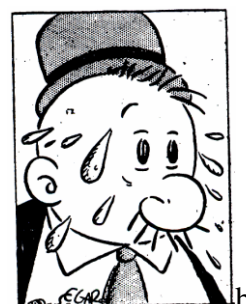
### Plano medio (P.M.).

La figura aparece cortada a la altura de la cintura. Al estar el personaje un poco más cerca, se aprecia mejor la expresión del rostro.



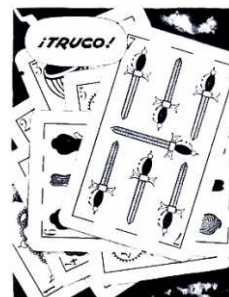
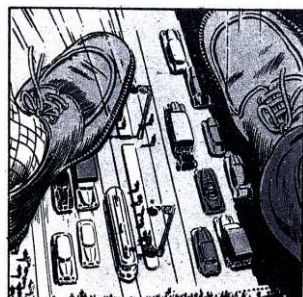
**Primer plano (P.P.).**

En este encuadre aparece sólo la cabeza del personaje, y lo más importante es la expresión de la cara.



### Plano detalle (P.D.).

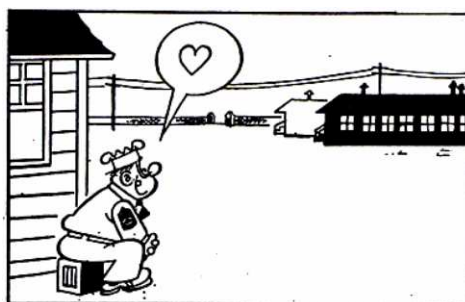
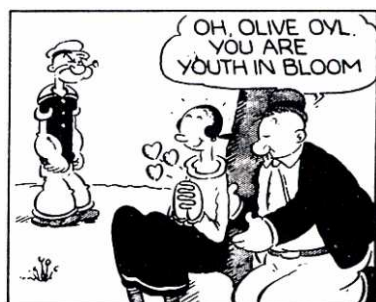
Este encuadre muestra el detalle de algún elemento o del personaje. Es muy importante pues si no apareciera en plano detalle no nos fijaríamos en él y puede resultar clave para comprender el desenlace de la historia.



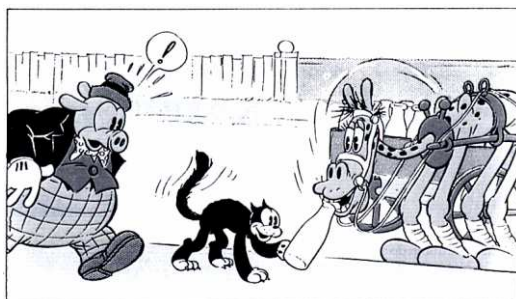
### 3. LAS METÁFORAS VISUALES.

Las metáforas visuales se utilizan para reforzar expresiones con dibujos de símbolos. Por ejemplo:

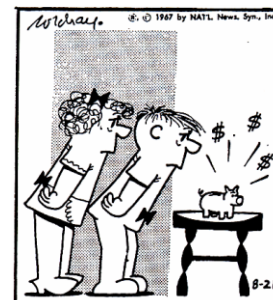
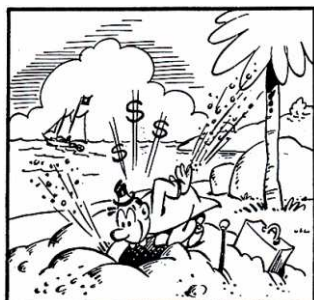
**Amor.** Se visualiza a través de la figura del corazón.



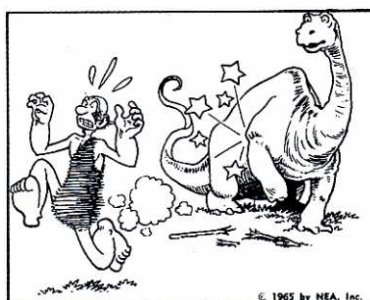
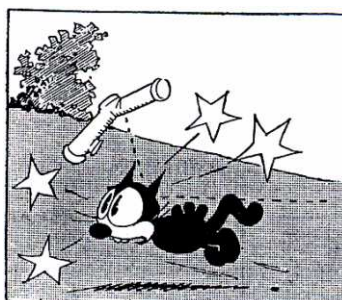
**Asombro.** Se representa con un signo de admiración.



**Dinero.** Se representa con un símbolo del dollar.

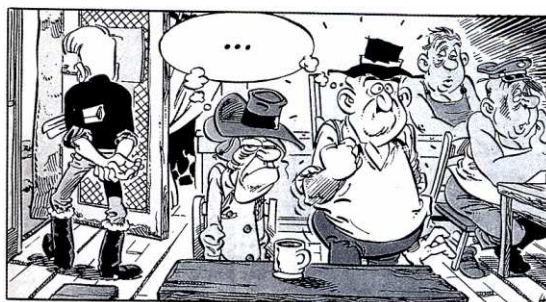


**Dolor.** Su representación se realiza a través de estrellas.

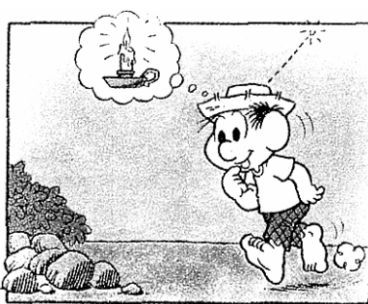




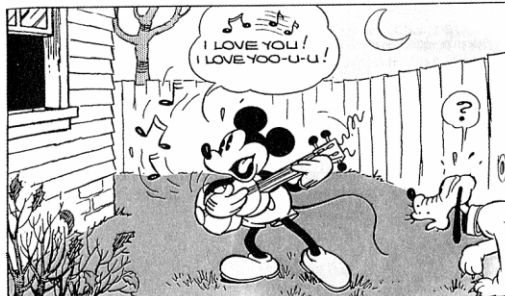
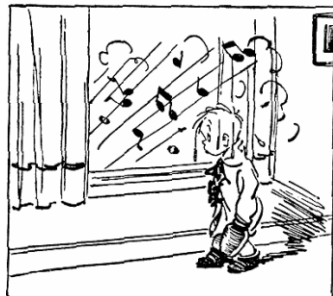
**Estupor.** Se visualiza mediante unos puntos suspensivos.



**Idea brillante.** Se representa mediante una bombilla y otro tipo de lámpara, según se ambiente la narración de la historia.



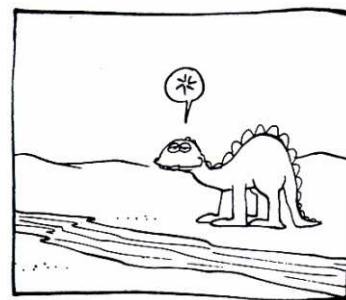
**Música.** Se utilizan para representarla las notas musicales.



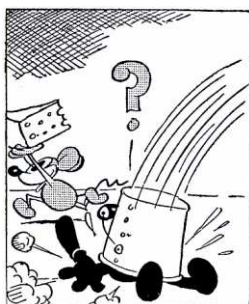
**Pérdida del conocimiento.** Con pájaros, que a veces aparecen acompañados de otros elementos como estrellas, planetas, notas musicales...



**Perplejidad.** Se representa con un pequeño asterisco.



**Sorpresa.** Mediante un signo de interrogación.



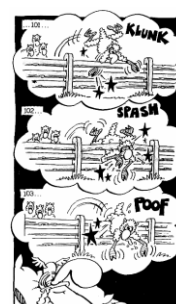
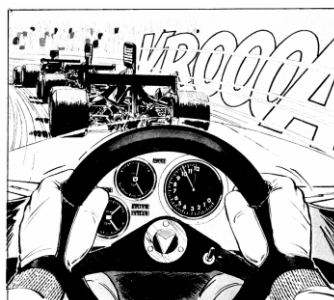
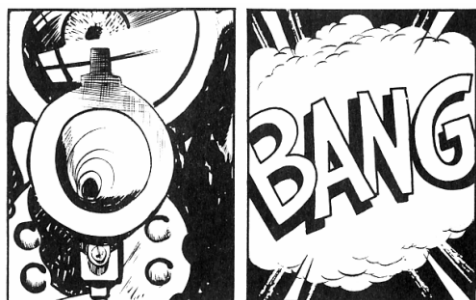
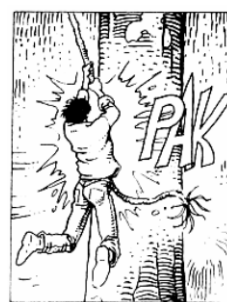
**Sueño.** Se utiliza la letra "z" o bien la imagen de un tronco siendo cortado por una sierra.





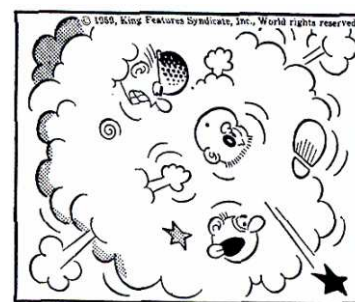
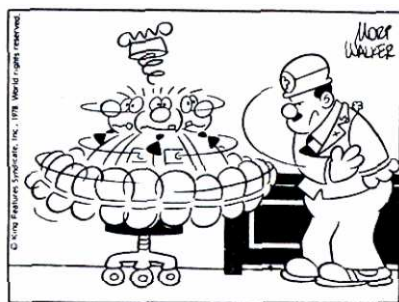
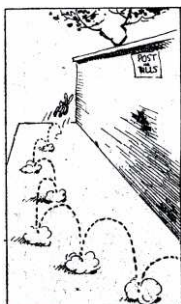
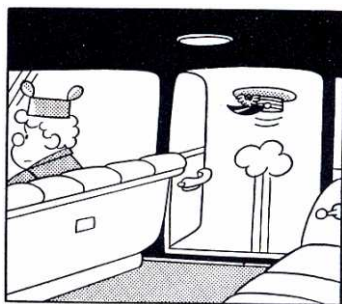
#### 4. LAS ONOMATOPEYAS.

El uso de las onomatopeyas es un recurso que refuerza las expresiones de los personajes. Consiste en imitar sonidos mediante letras. La mayoría tiene su origen en los verbos ingleses: sniff (olfatear, suspirar), glup (tragar), boing (botar), tronch o croing (golpear), splash (salpicar)....



## 5. LAS LÍNEAS CINÉTICAS.

Las líneas cinéticas son líneas utilizadas para mostrar el recorrido o desplazamiento de objetos o personajes. Pueden ser curvas, quebradas, onduladas, continuas, discontinuas...





## 6. CARTUCHOS Y VOZ EN OFF.

Ambos se utilizan para que la historia tenga continuidad narrativa:

El **cartucho** es un cuadro con texto inserto dentro de una viñeta o entre dos viñetas consecutivas. Cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen, facilitar la continuidad narrativa o reproducir el comentario del narrador.



La **voz en off** se utiliza para representar el sonido que procede de los personajes situados fuera de los límites de la viñeta o que se encuentran ocultos al lector por algún objeto.



## 7. LOS GLOBOS.

Los globos o bocadillos se utilizan para establecer el diálogo entre los personajes. Están formados por un cuerpo para colocar el texto y una cola o delta que señala a quien habla. Hay varias clases de globos:

**Diálogo.** El contorno del bocadillo es cerrado y el delta termina en punta.



**Globo compartido.** Cuando varios personajes pronuncian una misma locución, se utiliza un globo compartido con varios deltas.



**Cuchicheo.** Se simboliza mediante globos con contornos débiles.



**Pensamiento.** El delta se convierte en óvalos que disminuyen su tamaño hacia el personaje que piensa.

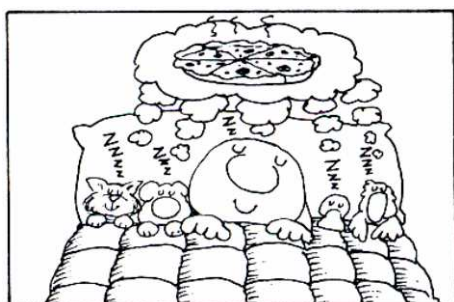




**Desprezio.** Suele simbolizarse mediante globos que expresan la gelidez de sus locuciones dirigidas al sujeto despreciado.



**Sueño.** El globo tiene forma de nube y el delta es sustituido por pequeñas nubecillas.



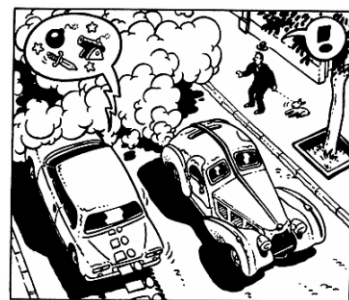
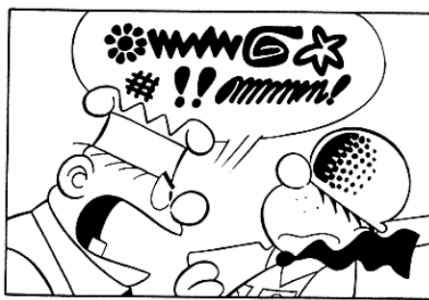
**Tristeza.** Se simboliza en forma de expresivos globos lacrimosos cuyo contorno parece a veces fundirse de pena.



**Sonido electrónico.** El sonido metálico y distorsionado emitido por un aparato de radio, altavoz o teléfono, se simboliza con un globo con el contorno dentado, con un delta zigzagueante en forma de rayo o con ambos a la vez.



**Palabrotas.** El texto del globo es sustituido por símbolos que incluyen desde sapos y culebras hasta calaveras, rayos, armas y todo tipo de signos.



**Enfado.** El texto, o el propio globo, son sustituidos por la imagen de un nubarrón de tormenta o un pequeño remolino ascendente.

